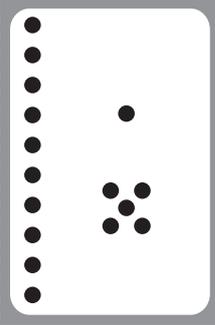
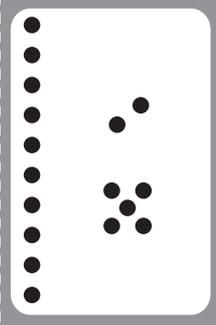
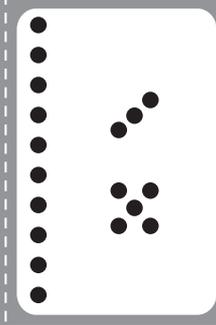
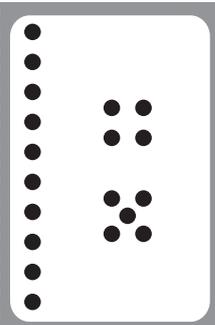
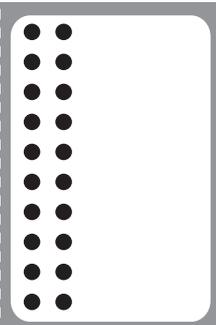
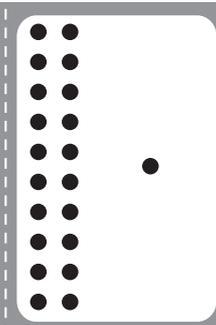
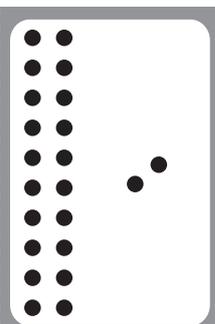
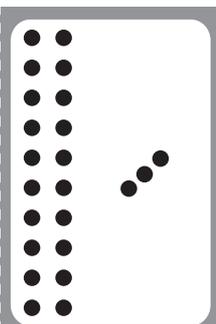
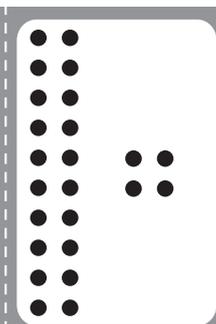
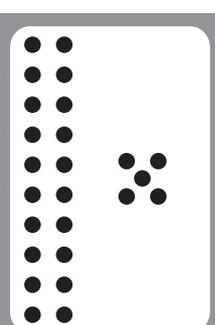
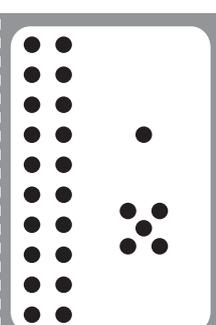
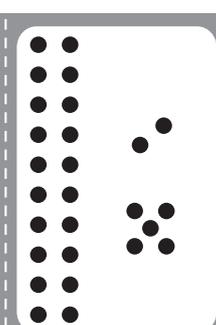
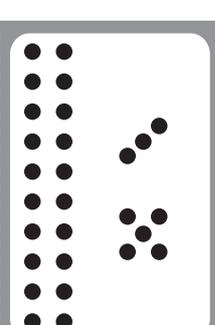
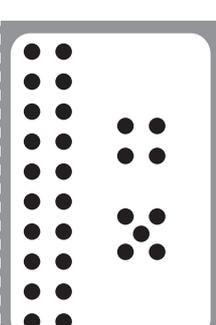
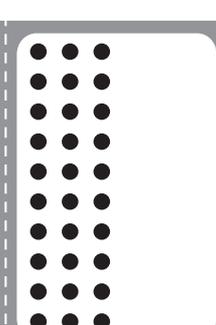
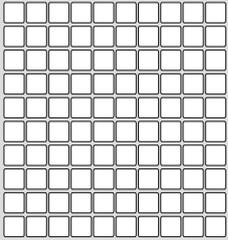
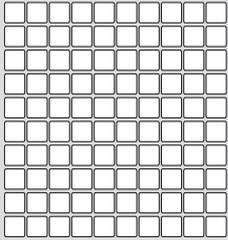
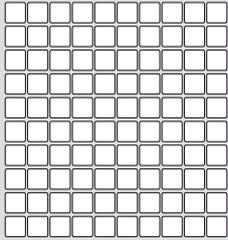
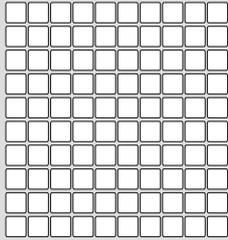
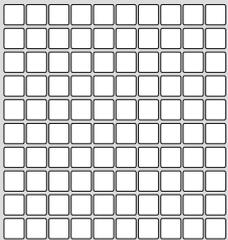
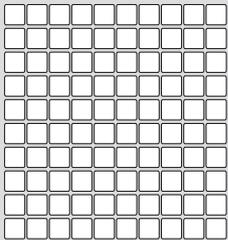
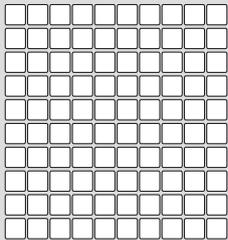
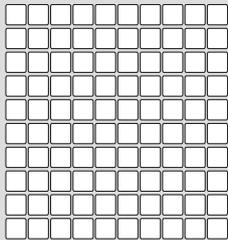
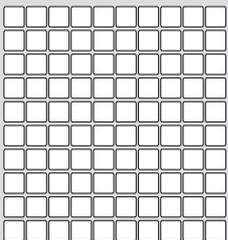
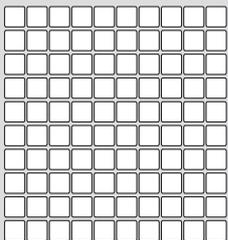
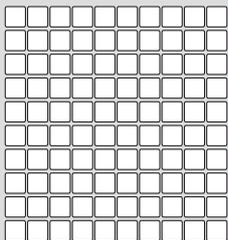
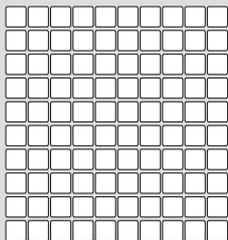
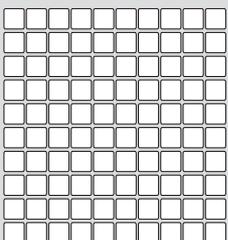
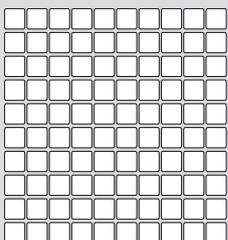
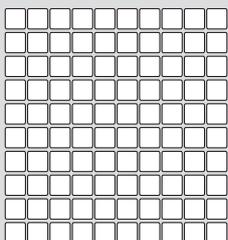
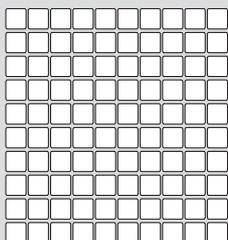
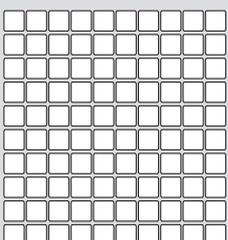
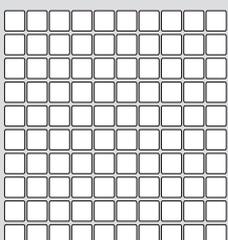
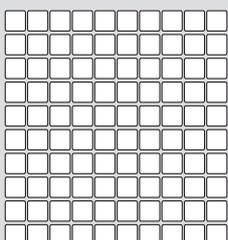
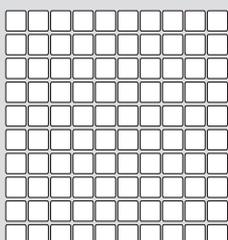


1	.	2	·	3	··
4	∴	5	∴	6	· ∴
7	· ∴	8	· ∴	9	∴ ∴
10	⋮	11	⋮ ·	12	⋮ ·
13	⋮ · ·	14	⋮ ∴	15	⋮ ∴

16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	

31		32		33	
34		35		36	
37		38		39	
40		41		42	
43		44		45	

 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine
 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine
 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine
 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine
 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine	 1 centaine

 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine
 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine
 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine
 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine
 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine	 1 dizaine



Règle du jeu

Un drôle de jeu de l'oie...

2 ou 4 joueurs et un banquier.

Matériel : une piste de jeu, un dé, un pion, trois boîtes pour le banquier (une boîte avec 20 cartes « une centaine », une boîte avec 80 cartes « une dizaine » et une boîte avec 80 cartes « une unité »).

Au départ : chaque joueur reçoit une carte « une centaine », une carte « une dizaine » et une carte « une unité ». Le pion est sur la case « départ ».

Déroulement : le premier joueur lance le dé. Il avance du nombre de points indiqué par le dé.

- Si le pion arrive sur une **case blanche**, le joueur doit donner au banquier exactement le nombre de points indiqué dans la case. Si le joueur n'a pas assez de points, il donne tout ce qu'il a au banquier.
- Si le pion arrive sur une **case grise**, le banquier doit donner au joueur exactement le nombre de points indiqué dans la case.
- Si le pion arrive sur une **case noire**, le joueur ne gagne rien et ne perd rien.

Puis, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Le jeu s'arrête lorsque le pion atteint la case « arrivée » ou la dépasse. **Le gagnant** est celui qui, à la fin du jeu, peut faire le plus grand nombre de points avec toutes les cartes qu'il a.

Vous devez toujours être d'accord sur ce que fait chaque joueur ou sur ce que fait le banquier.

Règle du jeu

Un drôle de jeu de l'oie...

2 ou 4 joueurs et un banquier.

Matériel : une piste de jeu, un dé, un pion, trois boîtes pour le banquier (une boîte avec 20 cartes « une centaine », une boîte avec 80 cartes « une dizaine » et une boîte avec 80 cartes « une unité »).

Au départ : chaque joueur reçoit une carte « une centaine », une carte « une dizaine » et une carte « une unité ». Le pion est sur la case « départ ».

Déroulement : le premier joueur lance le dé. Il avance du nombre de points indiqué par le dé.

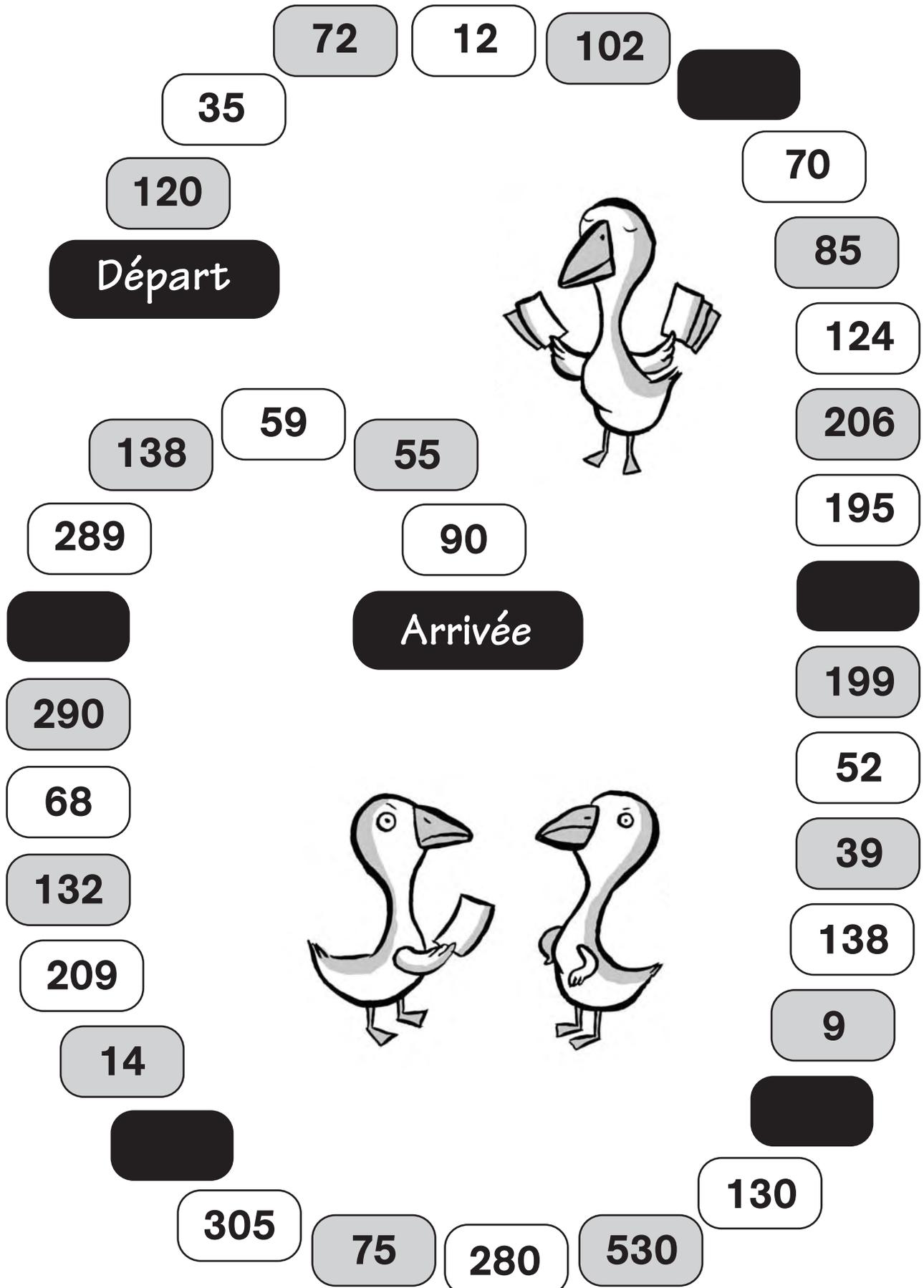
- Si le pion arrive sur une **case blanche**, le joueur doit donner au banquier exactement le nombre de points indiqué dans la case. Si le joueur n'a pas assez de points, il donne tout ce qu'il a au banquier.
- Si le pion arrive sur une **case grise**, le banquier doit donner au joueur exactement le nombre de points indiqué dans la case.
- Si le pion arrive sur une **case noire**, le joueur ne gagne rien et ne perd rien.

Puis, c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Le jeu s'arrête lorsque le pion atteint la case « arrivée » ou la dépasse. **Le gagnant** est celui qui, à la fin du jeu, peut faire le plus grand nombre de points avec toutes les cartes qu'il a.

Vous devez toujours être d'accord sur ce que fait chaque joueur ou sur ce que fait le banquier.

Un drôle de jeu de l'oie...



Bien placés - Plateau de jeu

0	1	4
5	7	10
12	15	16

0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	

0		1	.	4	∴
---	--	---	---	---	---

5	∴	7	∴	16	∴
---	---	---	---	----	---

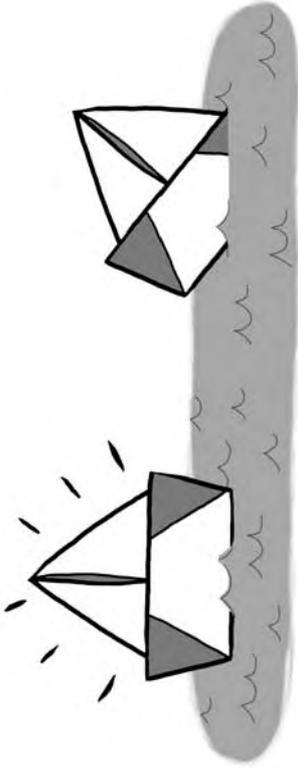
15	∴	12	.	10	∴
----	---	----	---	----	---

0		1	.	4	∴
---	--	---	---	---	---

5	∴	7	∴	16	∴
---	---	---	---	----	---

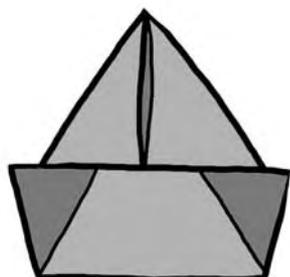
15	∴	12	.	10	∴
----	---	----	---	----	---

La bataille navale

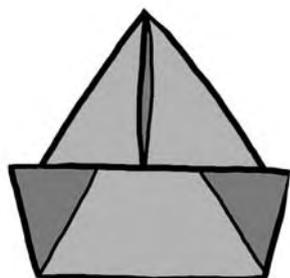


	a	b	c	d	e
1					
2					
3					

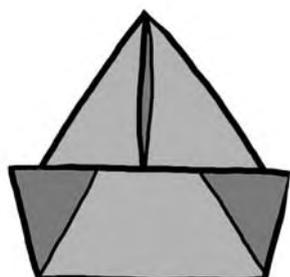
Prénom : Date :



	a	b	c	d	e
1					
2					
3					



	a	b	c	d	e
1					
2					
3					



	a	b	c	d	e
1					
2					
3					

Prénom : Date :

Fiche A

Voici des parties commencées.

Pour chaque partie, si tu peux placer le bateau sur la grille, place-le.

Si tu ne peux pas, écris « impossible » en dessous du quadrillage.

Le bateau occupe 3 cases.

X : touché **O** : case vide

Partie 1

	a	b	c	d	e
1					
2					X
3					X

.....

Partie 3

	a	b	c	d	e
1				O	
2	O		X	X	
3	O				

.....

Partie 5

	a	b	c	d	e
1					
2				X	O
3			O		

.....

Partie 2

	a	b	c	d	e
1				O	
2		O		X	
3					

.....

Partie 4

	a	b	c	d	e
1		O			O
2				O	
3	O		O		

.....

Partie 6

	a	b	c	d	e
1				O	
2				X	
3					

.....

Prénom : Date :

Fiche B

Voici deux parties commencées. Pour chaque partie, on te propose plusieurs questions.

Pour chaque question, dis si elle est utile ou non.

Partie 7

	a	b	c	d	e
1		O		X	
2	O				
3					

c2 :

d3 :

.....

Partie 8

	a	b	c	d	e
1		O			
2		X			
3					

e2 :

c2 :

a2 :

.....